LUPOS

Een spannend coöperatief spel van Wolfgang Dirscherl & Julien Gupta voor 1 – 5 spelers vanaf 7 jaar.

Een vollemaansnacht in het woud der wolven *– de roedel heeft lang naar dit moment uitgekeken, want alleen in deze bijzondere nacht kunnen ze hun legendarische wolvenleider Lupos weer ontmoeten.*

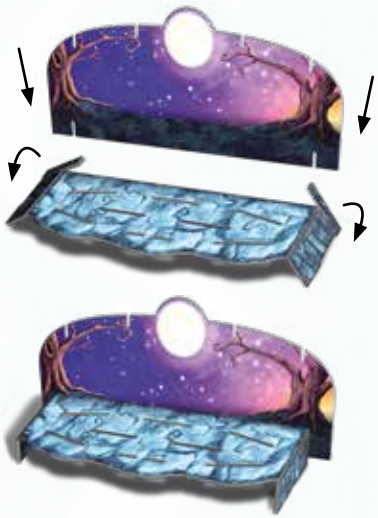
*In **Lupos** staan de spelers geheimzinnige plaatsen, ingewikkelde paden en spannende verrassingen te wachten. Trek een fiche uit de buidel om een wolf naar het dichtstbijzijnde bijpassende symbool te verplaatsen – maar welke? Alleen als de wolven op het juiste moment op de juiste plaats zijn kunnen jullie het spel winnen. Jullie teamgeest is onmisbaar!*

Lukt het je om samen met de roedel alle opgaven te voltooien voordat de dag aanbreekt?

Spelmateriaal

- **1 Speelbord** *(vijfdelig)*

- **1 Wolvenrots** *(tweedelig)*



- **24 Locatiefiches**

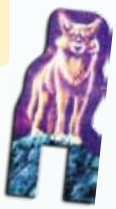
Drie sets van elk 8 fiches:
Met deze sets kan de moeilijkheidsgraad van het spel worden aangepast.

Voorkant: Toont de locatie en de opgave die voltooid moet worden.

Achterkant: Toont de magische wolf die je vindt als je de opgave voltooit.

- **4 Uilenfiches**

- **1 Legendarische wolvenleider Lupos**



- **4 Wolven** (speelfiguren)
  - met plastic voetjes

2× klein *2x groot*

- **16 Woudfiches**

groene voorkant:

blauwe achterkant:

- **12 Luposfiches**

5x Hol *4x Weg-vliegende uil* *3x Huilen* *Achter-kant*

- **21 Bewegingsfiches**

15 blauwe fiches:

6 gele fiches:

- **2 Stoffen buidels**
- **Spelregels**

Doel van het spel

Het is jullie taak om, voor het einde van de nacht, zeven magische wolven te vinden in het woud der wolven. Je vindt ze door de wolven op het juiste moment naar verschillende plekken in het woud te bewegen. Je beweegt de wolven door het woud door een bewegingsfiche uit de buidel te trekken. Het fiche toont waar je een van de wolven naartoe mag bewegen.

Omdat jullie een team vormen, moeten alle spelers het met elkaar eens zijn welk pad ze kiezen. Slagen jullie erin, om voor het einde van de nacht, de zeven magische wolven te vinden, dan winnen jullie samen en zal de legendarische wolvenleider Lupos voor jullie verschijnen op de wolvenrots.

Voorbereiding van het spel

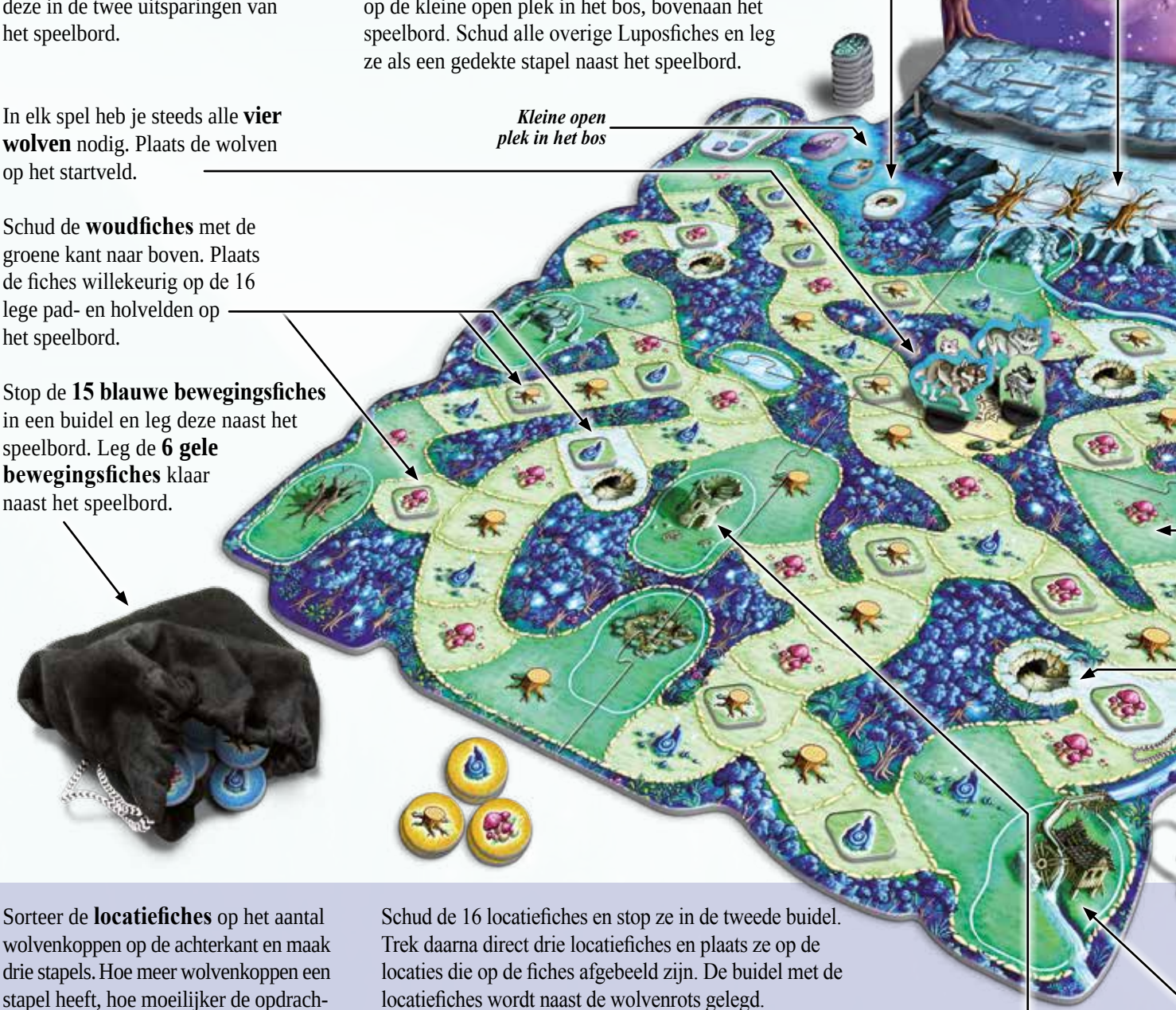
1) Zet het **speelbord** in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Bouw nu de wolvenrots en plaats deze in de twee uitsparingen van het speelbord.

2) Aan het begin van het spel ontvangen jullie drie **Luposfiches**, eenmaal **"Huilen"**, **"Wegvliegende uil"** en **"Hol"**. Leg de drie fiches op de kleine open plek in het bos, bovenaan het speelbord. Schud alle overige Luposfiches en leg ze als een gedekte stapel naast het speelbord.

4) In elk spel heb je steeds alle **vier wolven** nodig. Plaats de wolven op het startveld.

5) Schud de **woudfiches** met de groene kant naar boven. Plaats de fiches willekeurig op de 16 lege pad- en holvelden op het speelbord.

6) Stop de **15 blauwe bewegingsfiches** in een buidel en leg deze naast het speelbord. Leg de **6 gele bewegingsfiches** klaar naast het speelbord.



7) Sorteer de **locatiefiches** op het aantal wolvenkoppen op de achterkant en maak drie stapels. Hoe meer wolvenkoppen een stapel heeft, hoe moeilijker de opdrachten zijn die vervuld moet worden. **Voor elk spel heb je altijd precies 2 stapels nodig.**

Het eerste spel kan het beste met de stapels met één en twee wolvenkoppen gespeeld worden. De stapel met drie wolvenkoppen wordt niet gebruikt en wordt teruggelegd in de doos.

Schud de 16 locatiefiches en stop ze in de tweede buidel. Trek daarna direct drie locatiefiches en plaats ze op de locaties die op de fiches afgebeeld zijn. De buidel met de locatiefiches wordt naast de wolvenrots gelegd.

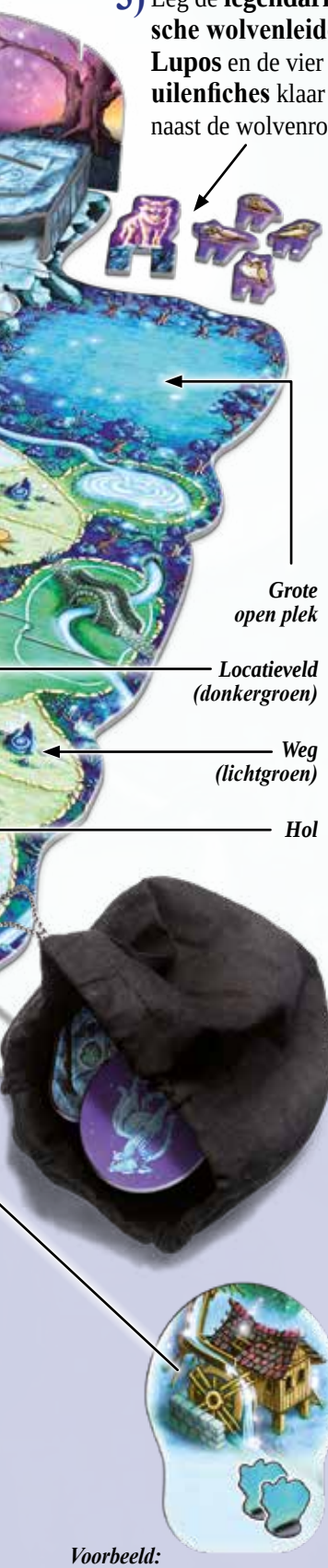
Opmerking: Als je een locatiefiche uit de buidel trekt en er ligt al een fiche op het aangegeven veld, dan wordt het fiche teruggedaan in de buidel en wordt een nieuw fiche getrokken. Aan het begin van iedere spelronde liggen er dus altijd drie verschillende fiches.

De locatiefiches tonen welke wolven je naar deze locatie moet bewegen om de opdracht te vervullen:

Kleine wolf *Grote wolf* *Willekeurige wolf*

Voorbeeld:
Als je dit fiche getrokken hebt, leg het dan op het torenveld. Om de magische wolf te vinden, moeten een kleine wolf, een grote wolf en een willekeurige (grote of kleine) wolf, gelijktijdig bij de toren staan.

3) Leg de **legendarische wolvenleider Lupos** en de vier **uilenfiches** klaar naast de wolvenrots.



Voorbeeld:
Als je dit locatiefiche getrokken hebt, leg het dan op de watermolen. Om de magische wolf te vinden, moeten beide grote wolven gelijktijdig bij de watermolen staan.

Spelverloop

In dit coöperatieve avontuur spelen jullie samen als een roedel wolven. Je wint of verliest altijd samen als team. Elke speler mag elke wolf bewegen, er zijn geen persoonlijke wolf-speelfiguren.

Elke ronde verschijnen er magische wolven op drie verschillende locaties in het woud. Het is jullie doel om de wolf-speelfiguren naar deze locaties te bewegen.
Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en neemt de buidel met bewegingsfiches. **De beurt van een speler bestaat altijd uit het nemen van een bewegingsfiche uit de buidel en de bijbehorende actie uitvoeren.**

!/ **Belangrijk:** Tijdens elke beurt moeten alle spelers met elkaar overleggen en elkaar helpen. Toch moet iedere speler zelf zijn beurt uitvoeren en zijn eigen beslissingen nemen.

Jullie winnen het spel zodra je zeven magische wolven gevonden hebt. Jullie verliezen het spel als dit niet gelukt is na vier spelrondes en de vollemaansnacht eindigt.

Tip: Begin gewoon direct met spelen en trek een fiche uit de buidel. Vervolgens kun je hier lezen wat je moet doen!

Bewegingsfiches

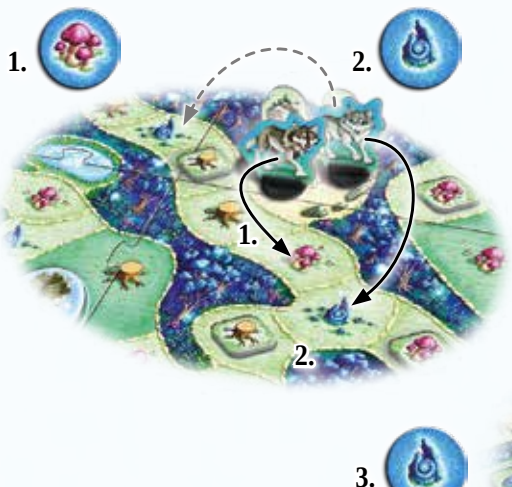
Een getrokken bewegingsfiche moet altijd direct worden uitgevoerd en vervolgens op de grote open plek in het bos worden gelegd.
Hier worden alle getrokken fiches verzameld voor de volgende spelronde.

Boomstronk, paddenstoel en steen

Op de meeste fiches in de buidel staat één van deze drie symbolen. Met deze fiches kun je de wolven door het woud bewegen. Beweeg een wolf, in elke gewenste richting, naar het volgende veld met dit symbool. Je mag echter ook met je wolf blijven staan op elk gewenst veld voordat je het symbool bereikt hebt.

Opmerking: Op een lichtgroene weg mag altijd maar één wolf op een veld staan, op een donkergroen locatieveld mogen zoveel wolven staan als je wilt.

!/ **Belangrijk:** Als een wolf op een veld (weg of locatieveld) staat met het getrokken symbool, dan mag dit veld worden overgeslagen, als een andere wolf naar het volgende veld met dit symbool beweegt.



Voorbeeld:

1. Maurice trekt een paddenstoel uit de buidel. Hij overlegt met zijn teamleden en besluit dan een grote wolf twee velden naar het volgende veld met een paddenstoel te bewegen.

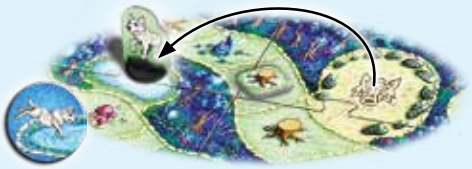
2. Nu is Lea aan de beurt en zij trekt een steen. Ze beweegt de andere grote wolf drie velden verder naar het veld met de steen. Ze had de wolf ook drie velden in de andere richting naar het veld met een steen mogen bewegen.

3. Simon trekt ook een steen. Hij zou de kleine zwarte wolf van het startveld naar het veld met een steen voorbij de toren kunnen bewegen. Hij kan hierbij het veld met de steen, waar de grote wolf staat, overslaan. Hij besluit echter om bij de toren al te stoppen.

Kleine wolven

De kleine wolven houden van zwemmen, vaak ook op soms wat ongepaste momenten. Zet de kleine wolf, die op het fiche is afgebeeld direct op een van de twee meren in het woud.

- Beide kleine wolven mogen gelijktijdig in hetzelfde meer zwemmen.
- Als de kleine wolf al zwemt in een meer dan wordt hij naar het andere meer verplaatst.



4. Voorbeeld: Maurice trekt de kleine wolf uit de buidel. Hij moet de wolf op een van de twee meren in het woud plaatsen. Samen met de andere spelers kiest hij voor het meer in het midden van het speelbord.

Uil

De uilen bepalen hoe lang een spelronde duurt. Als je een uil uit de buidel trekt, plaats deze dan niet op de grote open plek in het bos maar op een van de drie landingsvelden bij de kale bomen. Zodra de derde uil hier geplaatst wordt, is de spelronde direct afgelopen.

5. Voorbeeld: Lea trekt een uil uit de buidel en laat deze landen op een van de drie velden bij de kale bomen.

Wegvliegende uil

Je hebt geluk! Neem een uil van een veld bij de kale bomen en stop deze terug in de buidel. Leg het fiche met de wegvliegende uil op de grote open plek in het bos.
Opmerking: Als er nog geen uil op deze velden ligt dan kun je uiteraard ook geen uil terug stoppen. Stop in dat geval dan het fiche met de wegvliegende uil terug in de buidel.

6. Simon trekt de wegvliegende uil en stopt een uil van een landingsveld terug in de buidel.

Nu weet je, hoe je je door het woud beweegt. Het kan hierbij gebeuren dat je op een groen woudfiche terechtkomt. Lees dan hier de regels om te zien wat je moet doen.

Woudfiches

Als een wolf stopt op een veld met een woudfiche, dan wordt het fiche van het speelbord genomen. Draai het fiche om en kijk wat eronder verborgen zit.

7. Voorbeeld: Maurice beweegt de wolf naar een woudfiche, draait het fiche om en voert de actie uit.

Boomstronk, paddenstoel en steen

Precies zoals bij de bewegingsfiches, mag je een willekeurige wolf in elke gewenste richting bewegen naar het dichtstbijzijnde veld met dit symbool. Ook nu mag je met je wolf blijven staan voordat je dat veld bereikt hebt.

Gele bewegingsfiches

Neem het afgebeelde gele bewegingsfiche en stop dit in de buidel met de andere bewegingsfiches. Dit gele bewegingsfiche is nu tijdens elke spelronde beschikbaar. Een geel bewegingsfiche wordt op dezelfde manier behandeld als een blauw bewegingsfiche.

Eekhoorn

Wolven kunnen niet anders dan achter de brutale eekhoorns aan rennen. Helaas verspillen ze hiermee een beetje tijd. Als je een eekhoorn tegenkomt, dan trek je direct een bewegingsfiche uit de buidel en plaatst het op de grote open plek in het bos. De actie wordt niet uitgevoerd. Als je een uil trekt, dan wordt deze bij de kale bomen gelegd.

Spin

Zelfs wolven zijn soms bang voor spinnen. Als je een spin tegenkomt, dan vlucht de wolf (die je zojuist hebt bewogen) snel terug naar het startveld. Zet de wolf daar neer.

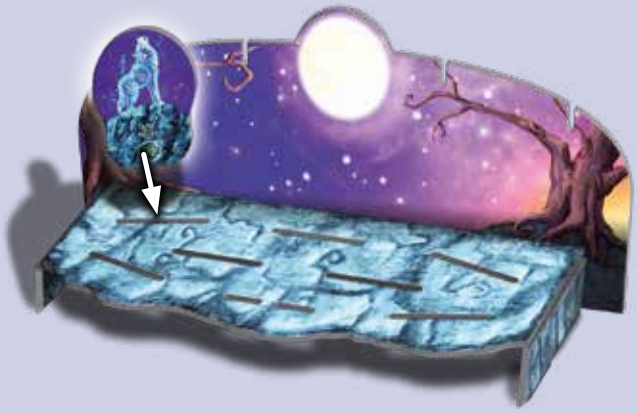
Lege velden

Van alle woudfiches die worden omgedraaid, worden de acties direct uitgevoerd. Vervolgens worden de fiches uit het spel verwijderd. De wolven bewegen over de lege velden heen. Dit betekent dat de afstanden tijdens het spel steeds korter worden!

8. Voorbeeld: Lea trekt een paddenstoel uit de buidel en beweegt de wolf naar de watermolen, een veld vóór de paddenstoelen.

Opdrachten vervullen – magische wolven vinden

Als alle benodigde wolven zich bij het locatiefiche verzameld hebben, dan is de opdracht vervuld en is de magische wolf gevonden. Neem het locatiefiche en plaats het, met de wolf naar voren, in een van de uitsparingen van de wolvenrots.



Als beloning mag je nu een **Luposfiche** van de stapel nemen, dit fiche tonen en op de kleine open plek in het bos leggen. Het aantal fiches dat op de kleine open plek mag liggen is niet gelimiteerd.

9. Voorbeeld: Simon trekt een steen en beweegt de tweede wolf naar de watermolen. Hier staat al een grote wolf. Super – de opdracht is vervuld en het team heeft de eerste magische wolf gevonden. Simon plaatst de magische wolf in de uitsparing van de wolvenrots. Als beloning neem hij een Luposfiche van de stapel, toont dit en legt het op de kleine open plek in het bos.

Luposfiches

Aan het begin van het spel ontvang je drie Luposfiches. Tijdens het spel krijg je meer Luposfiches als beloning voor elke gevonden magische wolf. De Luposfiches helpen je tijdens het spel met bijzondere vaardigheden. Het is toegestaan om meerdere Luposfiches te gebruiken in dezelfde ronde. Als een Luposfiche gebruikt is, dan wordt het uit het spel genomen.

Hol

Dit fiche kun je gebruiken tijdens het bewegen van een wolf (doormiddel van een bewegingsfiche of een woudfiche). De vier holen op het speelbord zijn ondergronds met elkaar verbonden. Een wolf mag een hol binnengaan en bij een ander hol weer naar buiten komen (alsof deze velden direct met elkaar verbonden zijn). Verder gelden de normale regels voor bewegen.

Wegvliegende uil

Je mag dit fiche gebruiken **voordat** je een nieuw bewegingsfiche uit de buidel trekt. Je mag nu direct een uil, van een veld bij de kale bomen, terug in de buidel stoppen.

10. Voorbeeld: Maurice heeft een boomstronk getrokken. Hij verwijdert een Luposfiche "Hol" om zijn kleine witte wolf van het meer naar beneden naar het hol te mogen bewegen. Van hieruit beweegt hij de wolf naar de boomstam direct boven het hol rechts onderaan.

Huilen

Je mag dit fiche gebruiken **voordat** je een nieuw bewegingsfiche uit de buidel trekt. Je mag nu een wolf naar keuze op zijn huidige locatie laten huilen. Hiermee roept hij een andere wolf naar zich toe. Kies een van de andere wolven en beweeg deze naar het veld van de huilende wolf.

Tip: Ter ondersteuning kunnen jullie allemaal samen hardop huilen – jullie zijn tenslotte een wolvenroedel!

11. Voorbeeld: Lea laat de kleine zwarte wolf huilen, om de grote wolf bij hem op het torenveld te roepen.

Einde van een spelronde

Een spelronde kan op twee manieren eindigen. De ronde eindigt direct zodra…

of

- … **alle drie velden** bij de kale bomen gevuld zijn **met uilen;**
- … **alle drie opdrachten (locatiefiches)** van deze ronde vervuld zijn en je dus drie magische wolven gevonden hebt.

Als er nu nog **locatiefiches** op het speelbord liggen dan kunnen deze uit het spel worden verwijderd.

Om het aantal gespeelde rondes te tellen wordt een uilenfiche in een vrije uitsparing van de wolvenrots gestoken (van links naar rechts, in de richting van de zonsopkomst).

Opmerking: Het is nu helaas te laat om een Luposfiche "wegvliegende uil" te gebruiken – de ronde eindigt direct!

Nieuwe spelronde

Verwijder **ALLE bewegingsfiches van de grote open plek in het bos** (blauwe en gele fiches) en stop ze terug in de buidel met de bewegingsfiches. Stop ook de **uilenfiches**, op de velden bij de kale bomen, terug in de buidel.

Trek vervolgens **drie nieuwe locatiefiches** uit de buidel met locatiefiches en leg deze op de overeenkomstige locaties op het speelbord.

Let op:

- Er worden altijd drie locatiefiches getrokken, ook als je nog maar één of twee magische wolven hoeft te vinden.
- Als je een locatiefiche trekt en de benodigde wolven staan al op deze locatie dan geldt de opdracht als vervuld en heb je heel veel geluk gehad! Er wordt geen nieuw locatiefiche getrokken voor deze vervulde opdracht!
- Als je minder dan vier magische wolven hebt gevonden aan het einde van de derde ronde (of zelfs geen enkele aan het einde van de tweede ronde), dan kun je het spel niet meer winnen. Je kunt als je wilt direct een nieuw spel beginnen.

Nu begint de volgende spelronde!

Einde van het spel

✔ Je wint gezamenlijk het spel **wanneer** je de **zevende magische wolf** hebt gevonden en op de wolvenrots hebt geplaatst. Locatiefiches die nu nog op het speelbord liggen hoeven niet meer vervuld te worden. De magische wolven roepen nu de legendarische wolvenleider Lupos op, die ook op de wolvenrots wordt geplaatst. Jullie hebben het fantastisch gedaan! Samen huilt de wolvenroedel nog een keer hardop om Lupos te verwelkomen! Misschien is het tijd voor de roedel om de volgende moeilijkheidsgraad te proberen?

✘ Je verliest gezamenlijk het spel, als na vier rondes alle vier uilen op de wolvenrots zitten en je hebt nog geen zeven magische wolven gevonden. De wolvenleider zal deze keer niet verschijnen. Maar dit is helemaal geen probleem - probeer het gewoon direct nog een keer. De volgende keer gaat het vast en zeker beter!

Het volgende avontuur – de moeilijkheidsgraad veranderen

Na het eerste spel ken je alle regels. Nu kun je de moeilijkheidsgraad van het spel aanpassen. Alle spelers moeten het samen eens zijn over de moeilijkheidsgraad voordat het spel begint. Hoe meer wolvenkoppen er zijn afgebeeld op de locatiefiches, hoe moeilijker het is om de opdrachten van die stapel te vervullen. Je mag de stapels op elke gewenste manier met elkaar combineren.

Jonge welpen:	**Talentvolle jonge wolven:**	**Ervaren wolvenroedel:**
Stapels +	Stapels +	Stapels +

Voor de **echte experts** zijn er natuurlijk nog grotere uitdagingen: Verwijder voor de start een blauw bewegingsfiche (boomstronk, paddenstoel of steen) uit het spel. **Nog steeds te gemakkelijk?** Verwijder dan nog een tweede blauw locatiefiche uit het spel. Maar let op: Deze moeilijkheidsgraad is echt heel hoog!

Tip: Voor nog meer variatie stapel je aan het begin van het spel alle Luposfiches gedekt op naast het speelbord. Trek vervolgens willekeurig drie fiches en leg deze op de kleine open plek in het bos.

© Copyright 2020 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

MADE IN THE EU

QUEEN GAMES